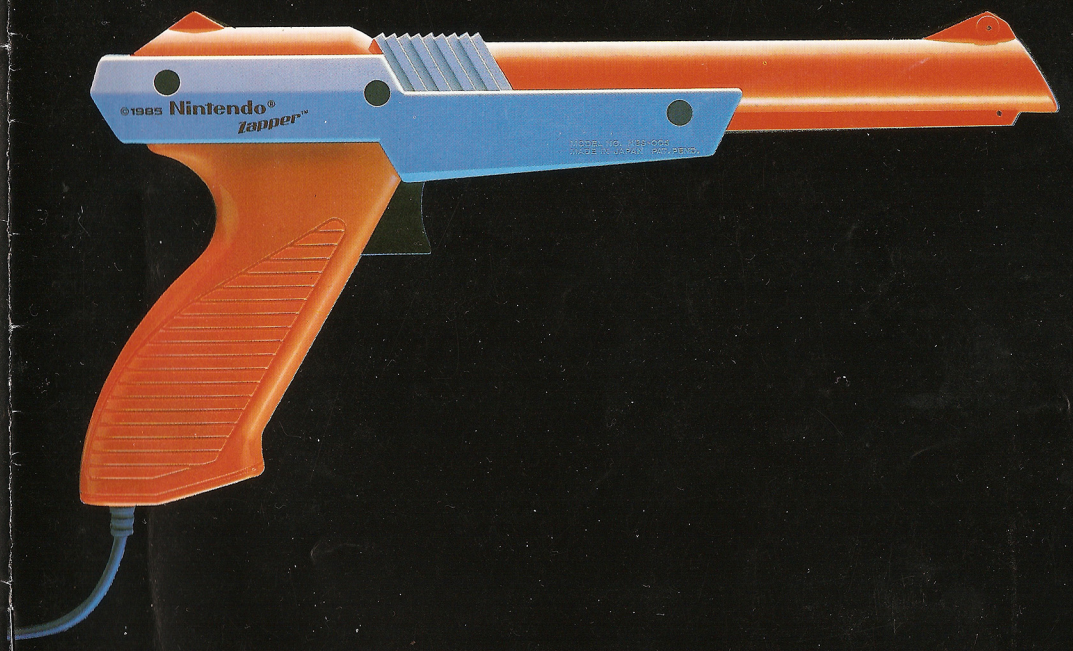
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

FAH

# ZAPPER™

## UN PLAISIR D'UN TOUT NOUVEAU CALIBRE!
## VERMAAK VAN EEN HEEL ANDER KALIBER!




Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

## TABLE DES MATIERES


page

CHAPITRE I
MODE D'EMPLOI DU ZAPPER . . . . . 1
1. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU NES . . . . . 1
2. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER . . . . . 2
3. EN CAS DE PROBLEME DE FONCTIONNEMENT DU ZAPPER . . . . . 2
4. ENTRETIEN DU ZAPPER . . . . . 2

CHAPITRE II
RENSEIGNEMENTS SUR LA GARANTIE ET LE SERVICE APRES-VENTE . . . . . 3
GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS FRANCE SEULEMENT . . . . . 4
GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT . . . . . 5


## INHOUDSOPGAVE


pagina

HOOFDSTUK I
ZAPPER GEBRUIKSAANWIJZING . . . . . 7
1. DE ZAPPER AANSLUITEN OP DE CENTRALE UNIT (CONTROL DECK) . . . . . 7
2. GEBRUIK VAN DE ZAPPER . . . . . 8
3. ALS DE ZAPPER WEIGERT . . . . . 8
4. ONDERHOUD VAN DE ZAPPER . . . . . 8

HOOFDSTUK II
GARANTIE EN ONDERHOUD . . . . . 9
90 DAGEN GARANTIE . . . . . 10


*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.*

Original Nintendo Seal of Quality ™

*Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.*

Original Nintendo Seal of Quality ™

© 1989 NINTENDO



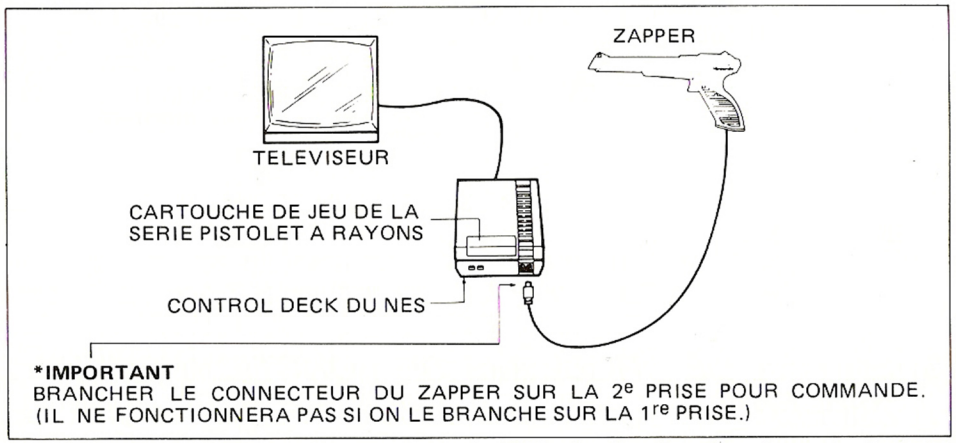
# CHAPITRE I

## MODE D'EMPLOI DU ZAPPER™

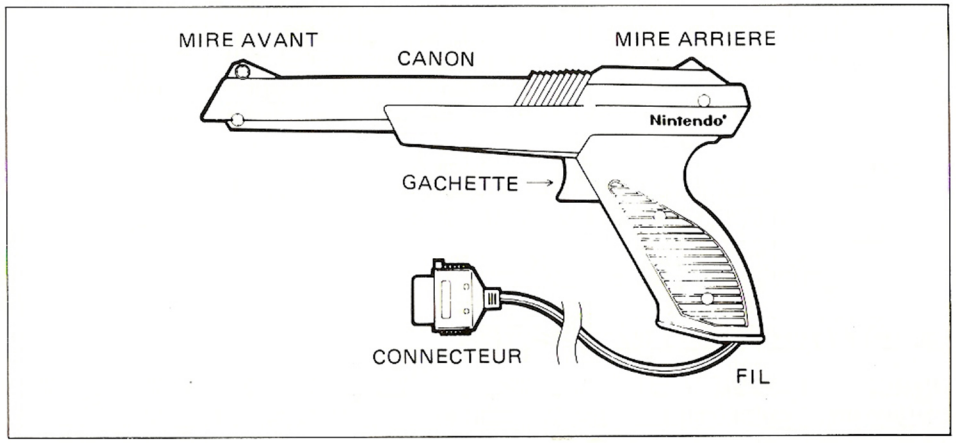
Le Zapper est un nouveau type de pistolet à rayons qui met à l'épreuve vos réflexes et la rapidité de votre jugement. C'est un pistolet photo-sensible qui vous promet des heures de plaisir. Le matériel suivant est requis pour utiliser le ZAPPER:

1) Le NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
2) Une cartouche de jeu de la série Pistolet à rayons

## *1. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU NES*

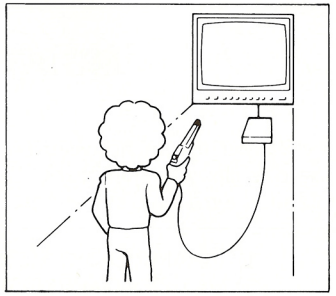



REMARQUE: Raccorder le Control Deck du NES selon les directives du mode d'emploi du NES.



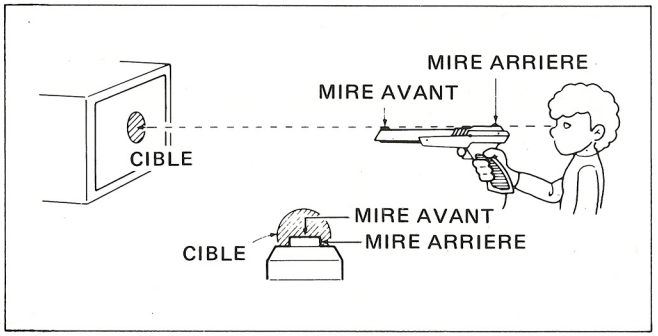
## 2. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

▶ **Portée: Environ 2 mètres**
La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur, du réglage du téléviseur et de la lumière ambiante.



▶ **Cible: Ecran de télévision**
Le ZAPPER fonctionne à partir de la lumière de l'écran qu'il reçoit. Les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur doivent être bien réglées; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas enregistrer. (Les personnages doivent être aussi clairs que possible et le fond aussi foncé que possible.)

▶ **Comment viser**
Pointer le ZAPPER vers la cible et viser de façon à aligner la cible, la mire avant et la mire arrière.




▶ **Choix du jeu**
Ne pas pointer le ZAPPER vers l'écran et tirer. La flèche se dèplacera d'un jeu à l'autre. Lorsque la flèche indique le jeu voulu, tirer directement sur l'écran. Le jeu débutera.

## 3. EN CAS DE PROBLEME DE FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

Vérifier si le connecteur du Zapper est branché sur la 2e prise pour commande.
Si le téléviseur est mal réglé, le ZAPPER semblera ne pas répondre aux commandes. Dans ce cas, régler la luminosité et le contraste à l'aide des commandes du téléviseur. Le menu du jeu doit être aussi clair que possible et le fond aussi foncé que possible.
Le ZAPPER ne fonctionnera peut-être pas correctement si l'écran ou le ZAPPER sont exposés au soleil ou à une autre source de lumière intense. Dans ce cas, fermer les rideaux, éteindre la source de lumière intense ou orienter le téléviseur dans une autre direction.

**Précautions:**
1) Ne pas tirer sur le fil du ZAPPER ni faire tourner le ZAPPER.
2) Prendre soin de ne pas le laisser tomber ni de heurter le ZAPPER ; l'utiliser avec précaution.
3) Ne pas pointer le ZAPPER vers le soleil.

## 4. ENTRETIEN DU ZAPPER

Nettoyer le ZAPPER et sa lentille à l'aide d'un linge doux et sec. Ne pas l'essuyer avec des nettoyeurs volatils comme du diluant à peinture, du benzène ou de l'alcool.



# CHAPITRE II

## RENSEIGNEMENTS SUR LA GARANTIE ET LE SERVICE APRES-VENTE

# GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
# FRANCE SEULEMENT

## *Nintendo Entertainment System ACCESSOIRES*

BANDAI FRANCE garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que les accessoires du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM* ("Accessoires") sont exempts de défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie limitée à 90 jours apparaît pendant cette période, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement, à son choix, l'accessoire. Le remplacement pourra être fait par un accessoire remis en état de qualité équivalente, au choix de BANDAI FRANCE.

Pour faire jouer cette garantie, appelez le 16-(1) 34. 64. 77. 55 et demandez le technicien NINTENDO. Si le technicien de service ne peut résoudre votre problème au téléphone, vous pourrez retourner l'accessoire à votre revendeur local NINTENDO ou l'expédier en recommandé et en port payé, accompagné d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI FRANCE S.A.
Z.I EPLUCHES
3, Rue de l'Industrie
95310 Saint-Ouen l'Aumone
France

Les accessoires retournés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la garantie seront réparés à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Le technicien NINTENDO vous fera connaître le coût de la réparation ou du remplacement de l'accessoire défectueux. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de BANDAI FRANCE, devra être joint à votre envoi.

Si, après inspection, le technicien NINTENDO trouve que la réparation est impossible, l'accessoire et votre règlement vous seront retournés.

Cette garantie ne jouerait pas si l'accessoire était endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il était modifié. Cette garantie ne couvre pas les accidents matériels ou corporels directs ou indirects causés par le produit ou son usage.

* Les accessoires couverts par cette garantie sont: le R.O.B. (Robot), le Zapper Light Gun (Pistolet), les commandes, l'adaptateur A.C. et d'autres accessoires du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



# GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
# BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

## *Nintendo Entertainment System ACCESSOIRES*

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que les accessoires du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM* ("Accessoires") sont exempts de défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie limitée à 90 jours apparaît pendant cette période, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement, à son choix, l'accessoire. Le remplacement pourra être fait par un accessoire remis en état de qualité équivalente, au choix de BANDAI.

Pour faire jouer cette garantie, appelez le (02)478.92.08 et demandez le technicien NINTENDO. Si le technicien de service ne peut résoudre votre problème au téléphone, vous pourrez retourner l'accessoire à votre revendeur local NINTENDO ou l'expédier en recommandé et en port payé, accompagné d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les accessoires retournés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la garantie seront réparés à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Le technicien NINTENDO vous fera connaître le coût de la réparation ou du remplacement de l'accessoire défectueux. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de BANDAI, devra être joint à votre envoi.

Si, après inspection, le technicien NINTENDO trouve que la réparation est impossible, l'accessoire et votre règlement vous seront retournés.

Cette garantie ne jouerait pas si l'accessoire était endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il était modifié. Cette garantie ne couvre pas les accidents matériels ou corporels directs ou indirects causés par le produit ou son usage.

* Les accessoires couverts par cette garantie sont: le R.O.B. (Robot), le Zapper Light Gun (Pistolet), et d'autres accessoires du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.